

EUSKAL HERRIKO MUS TXAPELKETA

NORMATIVA OFICIAL

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: NOVIEMBRE DE -

- 1) El mus se jugará entre dos parejas, que deben ganar 3 partidas de 8 *hamarrekos*.
(NOTA: en las eliminatorias comarcales, se aceptará jugar según las costumbres del lugar)
- 2) **Para decidir quién reparte** al comienzo de la partida caben dos sistemas: Uno será que reparte la persona que saque la carta más pequeña; otro será según la carta que levante un jugador o jugadora (si es oro comenzará a repartir quien se sitúe a su derecha; si es copa, su pareja; si es espada, quien esté a su izquierda; y si es basto, quien haya levantado la carta). **Hay también otra opción:** Si las dos parejas están de acuerdo, repartirá cualquiera y el primero o primera que corte quedará de “mano”.
- 3) **La persona que reparta las cartas** las barajará en primer lugar y después dará a cortar al jugador o jugadora de su izquierda. Dará las cartas una a una, comenzando por la persona de su derecha y ésta será “mano”. Se repartirán 4 cartas a cada jugador o jugadora.
- 4) **Si en el primer reparto** se volcara una carta y quedara a la vista, el jugador o jugadora que esté de “mano” decidirá si comienza el juego o fuerza el “mus” (pedir cartas por segunda vez). Dada una vez “mus”, si se volcara una carta y quedara a la vista, el juego seguiría igual.
- 5) **El jugador o jugadora que esté de “mano”** y su pareja deciden comenzar el juego o darse “mus”. Si se dan “mus”, pasa el turno a la otra pareja para que decida si comienza el juego o se da también “mus”.
- 6) **Si todos los jugadores o jugadoras dicen “mus”**, echarán las cartas que no necesiten al centro de la mesa, comenzando por la persona que esté de mano. A continuación, la persona que reparta dará las cartas solicitadas por cada jugador o jugadora de una sola vez.
- 7) **Si alguien decide que comience el juego**, comenzará a hablar siempre quien esté de “mano”. Primero se hace la apuesta a grande, después a pequeña, a continuación a pares y finalmente a juego. Si nadie lleva juego, se apostará al punto.
- 8) **Si alguien hace una apuesta** quedará en manos de la pareja rival aceptar, dejarla o hacer una apuesta más grande. **En caso de no aceptar**, la pareja apostante cogerá un tanto. **Si se acepta**, al final de la jugada recibirá la pareja ganadora los tantos apostados. Primero cogerá la apuesta de la grande, después de la pequeña, a continuación los correspondientes a los pares y finalmente los que correspondan por el juego o el punto. **Si alguien echa “hordago”** y la pareja contraria acepta, termina el juego y quien haya ganado la apuesta ganará la partida. **Si las dos personas que forman la pareja hacen apuesta**, se tendrá en cuenta la de la primera que haya hablado.

- 9) **Cuando se hace una apuesta** la pareja contraria tendrá tiempo para discutir si la acepta o no. Se puede decir las cartas que se tienen, pero siempre sobre lo que se está jugando y para decir la verdad.
- 10) **Sólo se aceptarán las señas** que están reglamentadas. Las siguientes:
- Dos reyes: Morder los labios inferiores.
 - Dos ases: Sacar la punta de la lengua.
 - Medias (3 cartas iguales): Movimiento a un lado de labios.
 - Duples: Movimiento a los dos lados de los labios.
 - 29: Como las medias.
 - 30 ó 31: Guiño con un ojo.
- 11) **Si las dos parejas tienen duples** y el par mayor es igual, ganará la pareja que tenga el par pequeño más grande.
- 12) **Si no anuncia pares** y un jugador o jugadora dice que los tenía (un fallo):
- Si nadie tiene pares, cogerá los tantos que le correspondan.
 - Si alguien de la pareja rival tiene pares, esa pareja cogerá un tanto como si hubiera apostado.
- 13) **Si se anuncia juego cuando** no se tiene (un fallo):
- Si ninguno del resto de jugadoras o jugadores tiene juego, la pareja contraria cogerá dos tantos (los que corresponden al deje del punto y punto).
 - Si el jugador o jugadora no tiene juego y la pareja rival sí, se anularán las apuestas respecto al juego y la pareja contraria cogerá los tantos que correspondan a su juego.
 - Si el compañero o compañera tiene juego y también la pareja contraria, cogerá la pareja contraria un tanto (como si hubiera pegado) y a continuación contará los tantos que correspondan al juego.
- 14) **Cuando se tiene juego y** no se anuncia:
- Si el resto de jugadores o jugadoras no tiene juego, se anularán las apuestas respecto al punto y la pareja contraria cogerá los tantos del deje del punto y del punto. No se contará el juego negado.
 - Si la pareja contraria tiene juego, cogerá el deje del juego y los tantos que correspondan al juego.
- 15) **El jugador o jugadora que no tenga ni pares ni juego**, no podrá apostar en nombre de su pareja.
- 16) **Todos los tantos del deje** se cogerán nada más rechazarse la apuesta. En los casos de empate ganará siempre el jugador o jugadora que esté de mano. Al término de cada jugada, los jugadores o jugadoras deberán mostrar todas sus cartas encima de la mesa. Entonces se cuenta la grande y después la pequeña, los pares y el juego o el punto, según estas reglas:
- Grande:
 - i. Si ha ido al “paso”, cogerá un tanto el que tenga la carta más grande.
 - ii. Si ha habido apuesta, de contarán los tantos que se jugaron.
 - Pequeña:
 - i. Como a grande.

- Pares:
 - i. Si han ido al paso, sumará los tantos la pareja que tenga los pares mejores.: Un tanto por cada par, 2 por las medias y 3 por los duples.
 - ii. Si ha habido apuesta se contarán también los tantos de la apuesta.
 - Juego:
 - i. Como en los pares, contándose 2 tantos por el juego y 3 por 31. Sólo contará estos tantos la pareja que gane.
 - Punto:
 - i. Si ha ido al “paso”, quien tenga mejor punto recogerá un tanto.
 - ii. Si no se ha aceptado la apuesta echada, quien haya pegado cogerá un tanto.
 - iii. Si ha habido apuesta, se contarán los tantos apostados, más el tanto correspondiente al punto.
- 17) **Apuestas** (ejemplos):
- Envidar y la pareja contraria no querer = 1 tanto.
 - Envidar y la pareja contraria querer = 2 tantos.
 - Envidar 3 y la pareja contraria no querer = 1 tanto.
 - Envidar 3 y la pareja contraria querer = 3 tantos.
 - Envidar, la pareja contraria apostar 4 más y no querer = 2 tantos.
 - Envidar, la pareja contraria apostar 4 más y querer = 6 tantos.
 - Envidar, la pareja contraria apostar 4 más, reapostar 3 más y la pareja contraria no querer = 6 tantos.
- 18) **Cuando las cartas ya están recogidas**, no se podrán coger tantos. (aunque se hubieran ganado)
- 19) **Quien sea árbitro actuará sólo** cuando un jugador o jugadora lo solicite.
- 20) **Las discusiones sobre este Reglamento o cualquier otro problema** las resolverá la persona que sea árbitro. Su decisión será inapelable.

En Euskal Herria, noviembre del 2009.



Contacto: idezkaritza@euskalherrikomustxapelketa.org
Para pedir o enviar información sobre el campeonato: herriak@euskalherrikomustxapelketa.org
Correo para la prensa: prentsa@euskalherrikomustxapelketa.org